



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut ini adalah keterangan mengenai posisi penulis di PT Dinamika Publik Indonesia dan alur koordinasi yang dilakukan saat pengerjaan sebuah proyek.

1. Kedudukan

Berikut adalah bagan kedudukan penulis dalam pelaksanaan praktik kerja magang di PT Dinamika Publik Indonesia:



Gambar 3.1. Bagan Kedudukan PT Dinamika Publik Indonesia
(Sumber: Berkas PT Dinamika Publik Indonesia)

Selama melaksanakan praktik kerja magang di PT Dinamika Publik Indonesia, penulis diposisikan dalam tim kreatif dan bekerja sebagai desainer grafis. Tim kreatif sendiri bergerak dibawah direktur PT Dinamika Publik Indonesia. Tim kreatif memiliki kedudukan yang sama dengan tim finansial dan tim akuntansi, namun kedudukannya berada di atas bagian administrasi.

Saat pengerjaan sebuah proyek, klien akan berhubungan langsung dengan *project officer* dalam pemberian brief dan revisi. *Project officer* sendiri terdiri dari perwakilan tim akuntansi, perwakilan direktur, dan perwakilan tim kreatif. Setelah mendapat *brief* dari klien, *project officer* kemudian meneruskan *brief* tersebut kepada tim kreatif. *Project officer* bertugas untuk menjembatani klien dan tim kreatif dalam PT Dinamika Publik Indonesia.

2. Koordinasi

Berikut adalah alur koordinasi alur pekerjaam PT Dinamika Publik Indonesia dalam pengerjaan sebuah proyek:



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi PT Dinamika Publik Indonesia
(Sumber: Berkas PT Dinamika Publik Indonesia)

Dalam pelaksanaan koordinasi, klien akan berhubungan langsung dengan *project officer* untuk melakukan *meeting*, memberikan brief, serta revisi. *Project officer* bertugas sebagai jembatan antara klien dan tim kreatif. Setelah itu, *project officer* akan meneruskan brief atau revisi tersebut kepada tim kreatif. Tim kreatif setelah itu akan membuat desain sesuai dengan brief yang diberikan. Setelah desain selesai, tim kreatif akan memberikan desain tersebut kepada *project officer* untuk diperiksa. Jika desain sudah lolos dari tahap pengecekan oleh *project officer*, desain baru akan dikirimkan kepada klien melalui *project officer*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah berbagai tugas yang dikerjakan oleh penulis selama melaksanakan praktik kerja magang di PT Dinamika Publik Indonesia.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1-10	Desain media sosial untuk Irresistible Bazaar	Membuat <i>layout</i> , membuat aset visual, membuat konsep konten, membuat

			ilustrasi, mendesain konten Instagram Irresistible Bazaar.
2.	1-10	Desain media sosial Instagram untuk Irress Urban Bazaar	Membuat <i>layout</i> , membuat aset visual, membuat konsep konten, membuat ilustrasi, mendesain konten Instagram Irress Urban Bazaar.
3.	1-10	Desain media sosial Instagram untuk PT Kereta Commuter Indonesia	Membuat <i>layout</i> , membuat aset visual, membuat konsep konten, membuat ilustrasi, merancang <i>motion graphic</i> , mendesain konten Instagram PT Kereta Commuter Indonesia.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam menjalani praktik kerja magang di PT Dinamika Publik Indonesia, penulis berperan sebagai desainer grafis yang bertanggung jawab terhadap desain konten Instagram. Proyek yang penulis kerjakan selama menjalani praktik kerja magang di PT Dinamika Publik Indonesia adalah desain sosial media untuk Irresistible Bazaar, desain sosial media untuk Irress Urban Bazaar, dan desain sosial media untuk Instagram PT Kereta Commuter Indonesia.

Dalam pengerjaan desain untuk desain sosial media Irresistible Bazaar dan Irress Urban Bazaar, penulis bertanggung jawab untuk membuat konsep desain sosial media Instagram, membuat *layout* untuk *feeds Instagram* dan *Instagram Story*, membuat Ilustrasi untuk desain sosial media Instagram, dan membuat aset visual lainnya. Desain yang penulis buat adalah berdasarkan *brief* dan konten yang diberikan oleh *project manager* penulis, dan mengikuti tema desain yang sudah ada. Hal ini membuat penulis harus menyesuaikan gaya desain serta tema warna yang akan dipakai.

Sedangkan dalam pengerjaan desain sosial media Instagram PT Kereta Commuter Indonesia, penulis bertanggung jawab untuk membuat konsep desain, ilustrasi, aset visual, dan *motion graphic*. Dalam pengerjaan desain sosial media Instagram untuk PT Kereta Commuter Indonesia, penulis bertanggung jawab untuk membuat sebagian desain konten hari – hari spesial, seperti Idul Adha, Hari Anak, dan lain sebagainya. Khusus untuk konten Hari Anak, penulis membuat desain konten dalam bentuk *motion graphic* dengan gaya animasi *stop motion*. Desain konten hari spesial lainnya dibuat hanya berupa ilustrasi atau visual statis. Penulis

menyesuaikan gaya desain penulis dengan gaya desain PT Kereta Commuter Indonesia sesuai dengan *brief* yang diberikan.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis melaksanakan pembuatan desain saat melaksanakan praktik kerja magang di PT Dinamika Publik Indonesia dengan proses sebagai berikut:

1. Desain Sosial Media Instagram Irresistible Bazaar

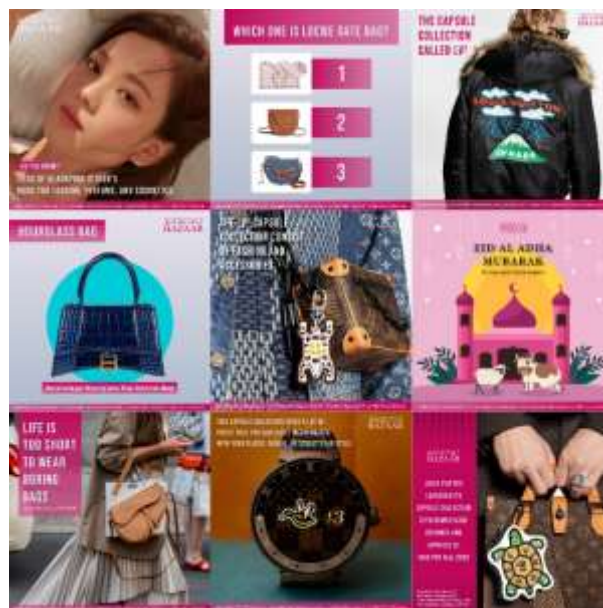
Dalam pembuatan desain sosial media Instagram Irresistible Bazaar, penulis melakukan beberapa tahap. Penulis akan diberi *brief* oleh *project manager* penulis mengenai konten dan visual seperti apa yang diharapkan. Setelah itu, penulis membuat konsep visual dan *layout*, lalu membuat desain Instagram berdasarkan *brief* dan konsep yang telah dibuat. Setelah itu, penulis menyerahkan hasil desain penulis kepada *project manager* penulis. Jika ada visual yang tidak sesuai dengan yang diharapkan atau kesalahan penulisan, penulis akan melakukan revisi tersebut, lalu mengirimkan hasil revisi terhadap *project manager* penulis. Revisi dilakukan oleh penulis hingga visual akhir sudah sesuai dengan ekspektasi. Setelah desain sesuai dengan ekspektasi akhir, desain tersebut akan di-*post* ke Instagram Irresistible Bazaar.



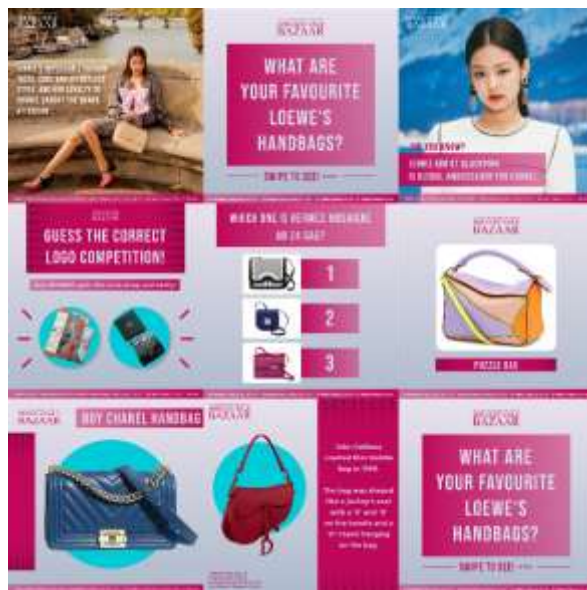
Gambar 3.3. Desain Instagram *Feeds* Irresistible Bazaar



Gambar 3.4. Desain Instagram *Feeds* Irresistible Bazaar



Gambar 3.5. Desain Instagram *Feeds* Irresistible Bazaar



Gambar 3.6. Desain Instagram *Feeds* Irresistible Bazaar



Gambar 3.7. Desain Instagram *Story* Irresistible Bazaar



Gambar 3.8. Desain Instagram *Story* Irresistible Bazaar

2. Desain Sosial Media Instagram Irress Urban Bazaar

Penulis melakukan beberapa tahap dalam pembuatan desain sosial media Instagram Irress Urban Bazaar. Sebelum membuat desain, penulis diberi *brief* oleh *project manager* penulis tentang visual, *layout* dan konten apa yang diinginkan. Penulis lalu membuat konsep *layout* berdasarkan konten yang diberikan oleh *project manager*. Penulis kemudian membuat desain konten tersebut dan menyerahkan hasil desain kepada *project manager* penulis. Setelah itu, penulis melakukan revisi yang diberikan *project manager* hingga sesuai dengan harapan. Kemudian, desain tersebut akan di unggah ke Instagram Irress Urban Bazaar.



Gambar 3.9. Desain Instagram *Feeds* Irress Urban Bazaar



Gambar 3.10. Desain Instagram *Feeds* Irress Urban Bazaar



Gambar 3.11. Desain Instagram *Story* Irress Urban Bazaar

3. Desain Sosial Media Instagram PT Kereta Commuter Indonesia

Dalam pembuatan desain untuk PT Kereta Commuter Indonesia, penulis hanya bertanggung jawab dengan desain sosial media Instagram untuk beberapa hari spesial saja. Penulis pada awalnya mengikuti *meeting* bersama PT Kereta Commuter Indonesia dan terlibat untuk membahas mengenai rencana desain selanjutnya dan berdiskusi mengenai konten dan gaya visual yang akan dibuat. Saat melakukan *meeting*, tim kreatif sudah terlebih dulu memberikan dokumen berupa rencana konten desain sosial media Instagram yang akan dibuat beserta gaya visual yang akan digunakan. Setelah mengajukan rencana tersebut dan PT Kereta Commuter Indonesia menerimanya, tim kreatif baru memulai mengerjakan desain tersebut.

Setelah rencana desain disetujui, penulis membuat sketsa konsep *layout* atau ilustrasi yang akan dibuat. Setelah membuat sketsa, penulis membuat desain berdasarkan konsep dan sketsa yang sudah diterima dan menyerahkan desain tersebut kepada *project manager* penulis untuk direvisi. Setelah desain tersebut sudah menerima berbagai revisi dari *project manager* dan tim kreatif, desain tersebut kemudian diajukan kepada PT Kereta Commuter Indonesia. PT Kereta

Commuter Indonesia akan memberikan revisi mereka. Penulis lalu membuat revisi desain hingga sesuai dengan ekspektasi PT Kereta Commuter Indonesia. Setelah semuanya sesuai, barulah desain tersebut di-*post* sesuai dengan kebutuhan PT Kereta Commuter Indonesia.

Dalam pembuatan *motion graphic*, penulis membuat *storyboard* terlebih dahulu. *Storyboard* tersebut berisi sketsa visual, alur cerita, dan konsep penyampaian pesan. Selain *storyboard*, penulis juga merancang karakter dan ilustrasi dalam *motion graphic* tersebut. Penulis membuat karakter yang mewakili tema hari anak dengan gaya yang sederhana dan kekanak-kanakan. Karakter yang penulis rancang didasari atas impresi penulis terhadap anak-anak dan menggunakan gaya yang simple namun ceria untuk menggambarkan kesan anak-anak yang polos dan ceria.

Penulis kemudian menyerahkan *storyboard* tersebut kepada *project manager* penulis untuk dilakukan revisi oleh tim kreatif. Setelah *storyboard* direvisi hingga sesuai, penulis kemudian membuat aset visual yang dibutuhkan dalam *motion graphic* tersebut. Setelah membuat aset visual, penulis membuat *motion graphic* sesuai dengan story board. Setelah *motion graphic* selesai, penulis menyerahkan *motion graphic* tersebut kepada *project manager* penulis. Penulis mengerjakan berbagai revisi yang diberikan oleh tim kreatif hingga sesuai. Setelah itu, *motion graphic* tersebut diberikan kepada PT Kereta Commuter Indonesia untuk ditinjau lebih lanjut. Setelah *motion graphic* tersebut sesuai dengan ekspektasi dan keinginan PT Kereta Commuter Indonesia, barulah *motion graphic* tersebut di-*post* di Instagram PT Kereta Commuter Indonesia.

Selain membuat *motion graphic*, penulis juga membuat ilustrasi wajah direktur utama PT KAI dengan gaya vektor. Penulis diberikan referensi berupa foto. Penulis membuat ilustrasi wajah dengan gaya vektor untuk memberikan kesan modern dan muda. PT KCI berpesan bahwa ilustrasi yang dihasilkan harus terlihat baik dan muda. Dalam pembuatan ilustrasi, penulis menyederhanakan beberapa fitur wajah agar cocok dengan gaya vektor dan memberikan kesan segar dan muda.



Gambar 3.12. Desain Instagram *Feeds* PT Kereta Commuter Indonesia



Gambar 3.13. Desain Instagram *Story* PT Kereta Commuter Indonesia



Gambar 3.14. Desain *Motion Graphic* PT Kereta Commuter Indonesia

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Saat melakukan praktik kerja magang di PT Dinamika Publik Indonesia, penulis mendapatkan beberapa kendala, diantaranya adalah kesulitan mengatur waktu dan memenuhi tenggat waktu permintaan desain. Saat pekerjaan yang diberikan sedang banyak, cukup sulit bagi penulis untuk mengatur waktu dalam mengerjakan pekerjaan penulis. Ketika salah satu pekerjaan penulis sedang direvisi, *project manager* penulis memberikan pekerjaan lain dengan tenggat waktu yang terbilang cepat. Hal ini membuat penulis kesulitan untuk memilih prioritas pekerjaan yang harus didahulukan. Karena pekerjaan yang banyak dan bertubi-tubi, penulis cukup kesulitan mengatur waktu untuk memenuhi tenggat waktu permintaan desain.

Selain permasalahan mengenai *briefing* dan *time management*, penulis juga mendapatkan kendala yang dikarenakan pandemi. Selama pandemi ini, perusahaan memiliki kebijakan *Work from Home* 3 kali dalam seminggu. Hal ini mengakibatkan komunikasi yang tidak efektif sehingga kerap terjadi miskomunikasi. Miskomunikasi seringkali terjadi dalam pemahaman pesan yang disampaikan dan konsep ide yang diterapkan. Hal ini menyebabkan perbedaan pemahaman pesan dan hasil desain yang berbeda dari ekspektasi awal.

Kemudian, penulis juga mendapatkan kesulitan dalam pemahaman pesan. Beberapa *copywrite* yang penulis buat terdengar kurang efektif dan jelas, sehingga menimbulkan kesalahpahaman. Penulis cukup mengalami kesulitan saat harus menyampaikan pesan yang jelas agar tidak menimbulkan kesalahpahaman. Selain

itu, penulis juga mendapatkan kendala berupa ketidaksesuaian peminatan dengan pekerjaan yang didapatkan. Penulis terbiasa merancang interaktivitas selama masa kuliah, tetapi pekerjaan yang penulis dapatkan berhubungan dengan desain *layout* dan promosi. Hal ini membuat penulis kesulitan untuk beradaptasi dengan pekerjaan yang penulis dapatkan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dalam menanggapi kendala yang ditemukan, penulis belajar cara mengatur waktu dan prioritas secara lebih baik. Penulis mengerjakan pekerjaan penulis mulai dari yang paling dekat tenggat waktunya hingga ke pekerjaan penulis yang paling lama tenggat waktunya. Selain itu, penulis juga memfokuskan pekerjaan penulis satu per satu agar pekerjaan tersebut lebih cepat diselesaikan dan penulis dapat melakukan pekerjaan lainnya. Dengan mengurutkan pekerjaan berdasarkan urgensi dan fokus menyelesaikan pekerjaan satu per satu, penulis dapat mengatur waktu dan memenuhi tenggat waktu dengan lebih baik.

Penulis juga belajar berkomunikasi secara efektif dan detail untuk menghindari terjadinya miskomunikasi. Dikarenakan kebijakan *Work from Home* 3 kali seminggu, komunikasi menjadi kurang efektif dan sering terjadi miskomunikasi. Oleh karena itu, penulis berkomunikasi dan mengutarakan pendapat secara teliti dalam membicarakan konsep dan ide secara jelas agar meminimalisasi kesalahan yang terjadi.

Dalam memahami pesan, penulis belajar untuk menyampaikan pesan dalam desain *layout* promosi secara jelas dan efektif. Pemilihan kata-kata dan struktur kata sangat penting dalam penyampaian sebuah pesan. Penulis juga melakukan bimbingan dengan *project manager* penulis dalam penulisan *copywrite* yang lebih efektif dan jelas. Penulis lebih berhati-hati dalam pemilihan kata-kata dalam desain yang akan dibuat.

Untuk menangani ketidaksesuaian peminatan penulis dengan pekerjaan yang penulis dapatkan, penulis belajar beradaptasi dengan pekerjaan yang diberikan. Penulis membuat desain promosi dengan menggunakan teknik layout yang selama ini penulis pelajari dan diterapkan untuk desain promosi. Penulis juga mencari dan belajar dari berbagai referensi desain *layout* promosi agar desain yang penulis hasilkan lebih variatif dan menarik.